

機種名: **B-MAX**

(アクロス)

(Atypeのためランク評価無し)

導入予定日: **2014.5.26~**



1店舗あたりの

設置予測

予測設置台数:

1台~2台

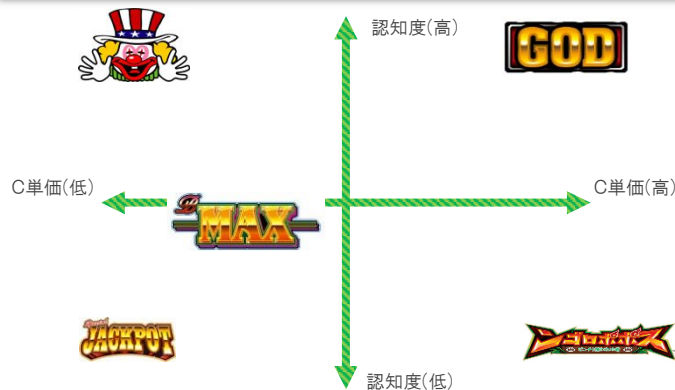
推奨設置台数:

台

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
5/6	サムライチャンプルー 流転輪廻	10,000台
	ロストアイランド	4,800台
	マクロスフロンティア2	15,000台
5/18	ハイサイ蝶特急ターボ	2,000台
	メイドルナイト	2,000台
5/25	御伽屋HANZO	10,000台
	麻雀格闘倶楽部	4,000台
	B-MAX	5,000台

Positioning-Map



Comment (機種背景)

クランキーコンドルから火が点いた技術介入全盛の1998年、メガヒット機種であるハナビの影に隠れつつ、バーサスと共に技術介入＝ユニ系というユーザー認知を確固たるものとし、また、大量獲得typeとして翌年リリースされアルゼブランドとして最多販売台数となる大花火の先駆けの一つとなった機械。それがB-MAX。DDT打法が当たり前になった中で、「ビタ押し、ビタ外し」や「残り枚数、ゲーム数」を考えながら打つという新たな遊技状況を生み出した。それがB-MAX。

Comment (仕様説明)

基本的にはAtype。BB中、RB中「JAC IN外し」、「小役外し」の技術介入により、獲得枚数、RT突入条件に打ち手によって差が生じる仕様。そのネーミングから、Atypeとはいえ全方位への訴求性を持つ機械では無く、遊技者を選ぶAtypeである事は間違いない。

試打レポート

4号機元祖B-MAXのリール配列、またリーチ目もそのままに通常時の楽しみ方が完全再現されている点、大いに評価できる。元祖のような大量獲得はできないものの、回顧目的の遊技の場合、魅力を損なうものではなく、代表的な爆弾付き赤7右上がり2確目をまずは眼福するもよし、薄れかかった記憶を頼りにフリー打ちでランダム入り目を堪能するもよし、アツくなったあの頃の思い出がふつふつと沸き上がってくる。

目押しの腕の見せどころを搭載していなければB-MAXとは呼べないわけであるが、その点についてもめぬかりはない。BB中、RB中ともにビタ押し技術介入要素が盛り込まれており、特にRB中はかなりの頻度でビタ押しを要する遊技仕様になっている。その際、「BITAメーター」が作動する仕組みになっており、同じビタ押し成功時においても評価が5段階に分かれ、より精度の高いビタ押しであったかがわかるようになっている。また高速揃え(第一停止後からカウントして1秒以内に図柄揃え)の条件を満たせば、BGMがアレンジバージョンに変化するなど、目押し技術に自信のあるユーザーはその自尊心を大いにくすぐられる。マニアックなリーチ目からのボーナス察知に高度な目押し技術、昔取った杵柄の30代ユーザーが「隣の若造、なめるなよ！」と客間PRする姿が目に見え。

しかしながら、逆説的に4号機Aタイプ全盛期を知らないユーザーにはその面白さが響かない可能性も大きい。まず、B-MAXの配列は、チェリーBAR落し&スイカ上段で目押ししか知らないユーザーにはかなりとつきにくい印象を与えるだろう。出目感覚において、現5号機ユーザーとの親和性はクランキーコレクションよりも低く、現主流ユーザーには初動期においてかなり難解な遊技を強いることになる。ビタ押し難度についても、絵柄視認難度はクランキーよりも難しい。

それでも、「目押しさえできれば最低設定でも負けない」という魅力は、上記のような懸念が考えられる5号機からのユーザーであってもそれを乗り越えようとするだろうが、そのチャレンジ精神をポッキリと折ってしまうのが低めに抑えられた高設定域の機械割だ。高難度完全技術介入かつ設定6で108・5%という数値は、彼らに何を感じさせるだろうか？ 答えは簡単で「労力に見合わない報酬しか得られない」である。「得をつかむための目押し」ではなく「損をしないための目押し」と強く感じられてしまった場合、ビタ押し要素は『楽しみ』から一気に『弊害』へと変わってしまうだろう。